REV'n'GE! #130

Retro Emulator Vision and Game

MMX

SIMD

Intrigo a Parigi

Un'avventura grafica eccezionale per il Thomson MO6

Stop the Express

Fermare un treno in corsa non è una cosa da tutti

ALTRE RECENSIONI: Galaxions * Choy Lee Fut: Kung Fu Warrior * Devil Diver * R.A.D.X.-8 * Raid Over Moscow * Zorro * GFL Championship Football * Ghost Battle * Scavenger of the Mutant World * SDB: The Holiday Shift * Super Spacefuel Inc. * Reach for the Sky * Digger Dan * Pac-Man * Gate Crasher * Dune II * Jack the Ripper * Fighter Bomber * Chirologie * MMX

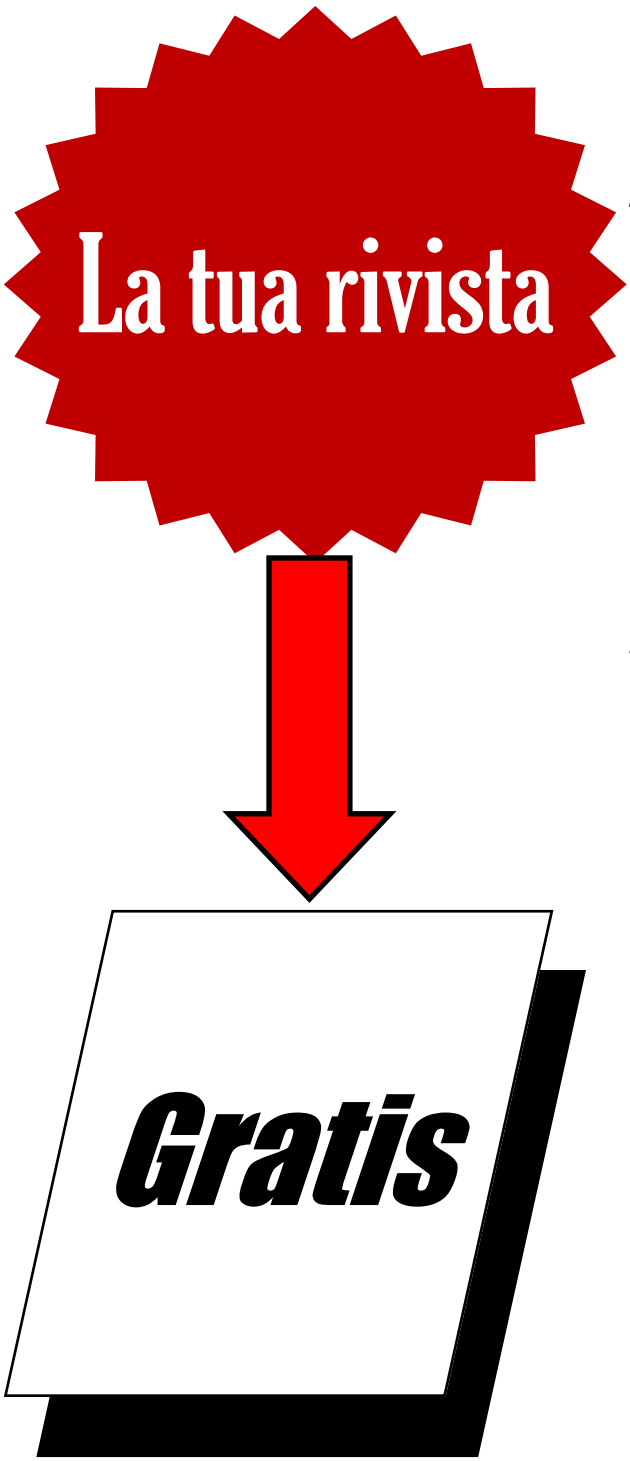
RECENSIONI CONSOLE: Elevator Action * Samurai Showdown! - Pocket Fighting Series * TMNT: Tournament Fighters

0,00 Euro

25 Gennaio 2022 Retro Emulator Vision and Game Volume 8 Numero 1

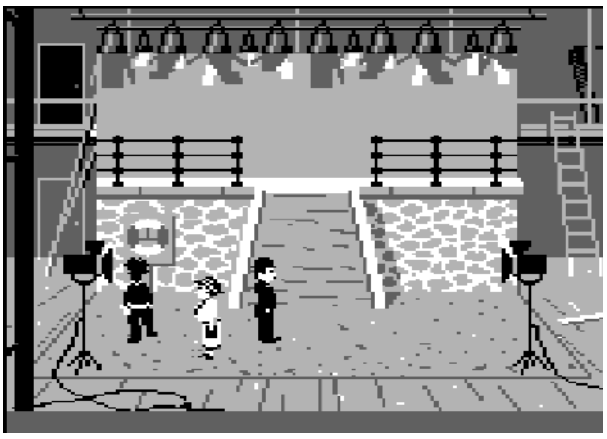
Retro gaming

In emulazione!



Ogni mese potete leggere questa fantastica rivista

Due edizioni: una in Italiano e una in Inglese



EDITORIALE NUMERO 130

Con questo numero inizia l'ottavo anno di questa fanzine che è un buon passatempo che è cresciuta tanto da quei primi numeri in cui cercavo una identità che oggi si è confermata con questa impaginazione che mi piace tantissimo. E' vero che è ben lontana dalla qualità professionale che mi piacerebbe imprimergli, ma tutto sommato va bene così.

Una volta era solo vintage e con il tempo ho anche inserito giochi di prossima uscita, titoli recenti, qualche remake, nuove edizioni di classici rivisti e corretti adeguati al progresso attuale come il caso di Myst ri-fatto in DirectX 12. Stessa cosa anche per altre piattaforme che con nuovi linguaggi di programmazione permettono di sfruttarli meglio per realizzare giochi o programmi che prima erano solo sogni irrealizzabili.

Continuo ancora con i ripescaggi e hardware vintage perché comunque danno un certo numero di pagine che una rivista anche amatoriale e gratuita deve avere. Finita questa cosa ritorno alle 30 pagine di sempre.

Buona lettura e Buon Anno

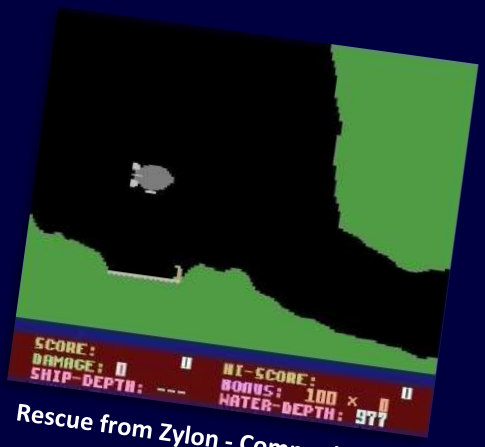
ANTEPRIME #131

Motor Massacre - Commodore 64

Una corsa automobilistica che si svolge in un periodo post apocalittico e in quanto tale le auto sono dotate di armi

Circus Games - Amstrad CPC

L'ambientazione è il circo e l'impostazione è quella dei giochi multi evento e di certo può essere una valida alternativa alle solite Olimpiadi.



Rescue from Zylon - Commodore 16

E' uno sparatutto a scorrimento orizzontale che ricorda un po' *Scramble* anche se l'ambientazione è sottomarina tra stretti cunicoli.

Rainbow Walker - Atari 8-Bit

Grafica bellissima e giocabilità di alto livello perché dovete correre in un percorso formato da piastrelle con effetti diversi.

ANTEPRIME #131

That's The Spirit - ZX Spectrum

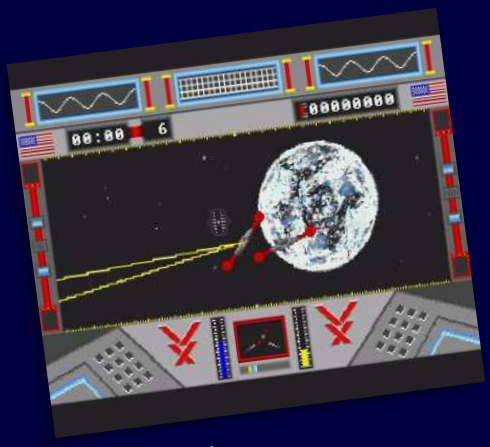
Un'avventura grafica arcade in cui diventate un cacciatore di fantasmi nel quale dovete cercare e costruire l'attrezzatura per intrappolarli.

Yellow Submarine - Apple II

Il nome fa venire in mente la nota canzone dei *Beetle* e forse il gioco ha un po' d'ispirazione.
E' un arcade gratuito in cui dovete distruggere tutti gli oggetti strani e letali che incontrate.

Lotus III - Ripescaggio

Il gioco di corse più famoso su Amiga e PC caratterizzato da una realizzazione tecnica perfetta.



Victory - Amiga

E' un gioco misto tra sparatutto in 3D, simulazione e strategia spaziale. Questa immagine è incoraggiante perché fa venire voglia di provarlo.

LEGENDA

IL GIUDIZIO DI REV'n'GE!

Cambia il giudizio della fanzine con questa tabella per avere più informazioni e con il punteggio finale che sarà stabilito matematicamente con precisione e in base a quello sarà data una medaglia.

- Medaglia d'oro: da 9 a 10 punti
- Medaglia d'argento: da 8 a 8,9 punti
- Medaglia di Bronzo: da 7 a 7,9 punti

Grafica include le animazioni e tutto quello che riguarda l'aspetto estetico e il dettaglio.

Il **Sonoro** è la presenza di musica o effetti sonori e/o la sua qualità.

La **Giocabilità** è la meccanica di gioco che può essere influenzata dalla difficoltà.

La **Longevità** è quanto un gioco riesce a tenervi incollati al monitor e può dipendere dalla sua difficoltà.

- MEMORIA
- FLOPPY 3,5"
- FLOPPY 5.25"
- CASSETTA
- CD-ROM
- HARDDISK

STATI D'ANIMO

MEDALLIE

Sommario Numero 130 — Gennaio 2022

Chirologie	Amstrad CPC	39
Choy Lee Fut: Kung Fu Warrior	Amstrad CPC	11
Devil Diver	ZX Spectrum	12
Digger Dan	ZX Spectrum	24
Dune II	Amiga / DOS	31
Elevator Action	SG-1000	36
Fighter Bomber	Ami/ST/C64/CPC/DOS	32-33
Galaxions	Commodore 64	10
Gate Crasher	TRS-80 CoCo	25
GFL Championship Football	Amiga	18
Ghost Battle	Atari ST	19
Intrigo a Parigi	Thomson MO6	16
Jack the Ripper	Amiga/DOS	34
MMX	Hardware	44-45
Pac-Man	Commodore PET	25
R.A.D.X.-8	MSX2	13
Raid Over Moscow	Atari 8-Bit	14
Reach for the Sky	Commodore 16	24
Samurai Showdown! Pocket Fighting Series	NeoGeo	36-37
Scavenger of the Mutant World	DOS	20
SDB: The Holiday Shift	Amiga	22
Stop the Express	Commodore 64	9
Super Spacefuel Inc.	DOS	22
TMNT: Tournament Fighters	NES	37
Zorro	Apple II	15

8-BIT 8-BIT 8-BIT 8-BIT 8-BIT 8-BIT 8-BIT 8-BIT 8-BIT 8-BIT

Se non avete armi dovete scappare ed evitare i pugnali dei nemici e sperare nel passaggio di questo uccello.
Il gioco è diviso in due parti: nella prima metà siete sopra i tetti dei vagoni e nella seconda metà siete al loro interno dove cambia il sistema per sconfiggerli. Saltare e dargli un calcio o evitarli usando le maniglie dei vagoni, facendo attenzione ad una specie di fantasma.

Stop the Express è un divertentissimo gioco di azione con un disegno generale che ricorda un po' quelli Giapponesi per il personaggio principale che sembra uscito da un manga. Anche il modo di eliminare o evitare i nemici è diverso dal solito, per questo è molto divertente e sa di parodia a titoli più famosi.
Se guardate la copertina della scatola non sembra assolutamente quello che c'è all'interno e anche questo probabilmente è una

scelta che si è rivelata vincente, almeno secondo me.

Una organizzazione criminale ha preso il controllo di un treno e voi, guardia di sicurezza, dovete riprenderne il controllo partendo dal tetto dell'ultimo vagone e saltando tra uno e l'altro e abbassandovi quando c'è una palo, raggiungere la locomotiva.
Ad ostacolarvi ci sono i cattivi di turno che vi inseguono per farvi cadere e per eliminarli dovete prendere al volo un uccello e lanciarglielo contro che mordendoli li fa cadere del treno.
Loro non hanno armi da fuoco e vi lanciano dei coltelli che dovete evitare e se cadete dal treno perdete una delle vostre tre vite.

Come dicevo è un gioco davvero divertente perché la grafica del treno sembra uscita da un cartone animato con i suoni molti realistici delle ruote sulle rotaie e poi questo treno di colore verde chiaro che è attira subito l'attenzione.
Anche voi siete molto ben curati, colorati e poi con un tratto da eroe di manga giapponese che deve raggiungere la locomotiva sconfiggendo temibili cattivi con un uccello che vola di tanto in

tanto per lo schermo.
Attenzione che durante la corsa del treno per evitare di prendere una zuccata contro un palo che vi fa cadere dal treno, potreste perdere l'uccello e quindi siete nei guai.

La prima volta l'ho visto su MSX è stato amore a prima vista. Quando l'ho trovato su Commodore 64 ho fatto i salti di gioia e ci giocavo ininterrottamente per cercare di finirlo anche se ad un certo diventa davvero difficile.
Semplice come gioco, semplice come interazioni, ma divertente come pochi altri.

Gold

1983, CBM

GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	10
LONGEVITA'	8
GLOBALE	9

GALAXIONS

Nel tempo alcuni concetti di base dei videogiochi vengono ripetuti, clonati, copiati e ispirati da altri come nel caso di **Galaxions** che è fortemente ispirato a *Galaxian* in versione Commodore 64.
Questo titolo può essere considerato come una versione migliorata dell'originale con sprite molto più grossi e quindi un aumento di qualità del disegno e decisamente più colorato che lo rende molto più simile al Coin-op rispetto alla conversione originale di Atari Soft.
Anche "Galaxian", comunque, è ispirato fortemente da *Space Invaders* che rimane la base per le varie incarnazioni di questo tipo.
La vostra astronave è bloccata in fondo allo schermo, può muoversi solo a destra e sinistra e cercare di distruggere tutte le formazioni di alieni che

vi attaccano sia lanciando le bombe sia come kamikaze per distruggervi.
L'originale aveva degli alieni classificati come Droni, Emissari, Calabroni e

Comandanti e di tanto in tanto uno di questi scortava un bombardiere verso di voi che dovevate distruggere ad ogni costo.
C'è anche una breve trama in cui degli alieni chiamati Galaxions cercano di conquistare la Terra e voi siete l'unica speranza di salvezza.
La versione per Commodore 64 migliora notevolmente la grafica e la velocità perché Galaxian era lentissimo e molto brutto rispetto all'originale e quasi irriconoscibile.
Galaxions ha una giocabilità decisamente migliore con i nemici che sono in realtà degli insetti. Alla fine diventa un clone di Space Invaders in cui bisogna andare avanti livello per livello tutti uguali fino a quando non vi annoiate.
Tra un livello e l'altro aumenta il numero dei nemici che vola verso di voi. Inizialmente uno, poi due e via così fino a quando non lo finite.
E' vero che alla fine visto uno visti tutti, però questo permette al Commodore 64 di avere un titolo fatto solo per questo computer e molto simile all'originale Arcade.

Ho voluto provare Galaxian su Commodore 64 per vedere com'era ed è orrendo sia nella grafica sia nella velocità che rende tutto di una noia mortale.
Galaxions è molto meglio sia come estetica sia come giocabilità, ma alla lunga è noioso. La differenza tra un livello e l'altro è il numero degli alieni che vi attacca.

1983, SOLAR	
GRAFICA	8
SONORO	7
GIOCABILITA'	6
LONGEVITA'	5
GLOBALE	6,5

Choy Lee Fut: Kung Fu Warrior è un Beat'em Up in cui dovete dare prova delle vostre abilità in questa arte marziale.
Voi siete un giovane ragazzo molto abile in questa disciplina dato che avete iniziato all'età di 7 anni e ora potete mettere in pratica il duro allenamento per spodestare il malvagio tiranno Chu Ngo che ha usurpato l'antico tempio di Shaolin trasformandolo un labirinto pieno di trappole mortali e temibili nemici.
Per poter adempiere al vostro obiettivo dovete allenarvi per migliorare agilità, velocità, destrezza, tecnica di combattimento ad armi nude, con il bastone e la spada per meglio affrontare i vari avversari. Ogni fase di allenamento dura fino a quando esaurite il Chi.
Come guerriero di Kung Fu avete appreso una tecnica speciale per

controllare il "Qigong" (che si pronuncia "Chi") per aumentare la vostra energia interna e sprigionare una forza dirompente.
In realtà è tutto qui. Il gioco inizia dall'allentamento con i pugni, il bastone, la spada e poi gli avversari umani. Avete tre vite e dovete sconfiggerli tutti. Il vostro "Chi" decresce in-

dipendentemente da quello che fate e dovete gestire la vostra energia rappresentata da una barra rossa.
Da quello che ho visto le tre prove iniziali servono a fare punti e prendere confidenza con le combo che potete fare con le varie posizioni del joystick e del pulsante di fuoco.
Gli avversari li affrontare sempre nelle stesse stanze e solitamente 2 contro 1. Loro sembrano avere energia infinita dato che pur subendo pugni e calci non sembrano risentire di nessun danno, mentre voi perdete energia e il Chi si consuma ancora di più usando queste tecniche speciali.
Le armi le usate con determinati nemici e quindi non potete deciderlo voi.
Giocabilità inesistente perché alla fine fate dei movimenti a caso nella speranza di colpire qualcuno senza capire se fate danni oppure no.
Il Manuale è fantastico e da come descrive la storia sembra un gioco epico. Purtroppo non lo è.

La grafica è carina fino a quando siete da soli. Quando entrano in scena gli avversari sono identici a voi e ad un certo punto non capite chi è uno e chi è l'altro. Giocabilità inesistente con mosse fatte letteralmente a caso nella speranza di colpire qualcuno.

1990, POSITIVE	
GRAFICA	8
SONORO	0
GIOCABILITA'	5
LONGEVITA'	4
GLOBALE	4,2

La grafica è buona, colorata il giusto per essere uno Spectrum, le figure sullo schermo soffrono un po' del color clashing, ma va bene così. C'è anche un po' di sonoro che completa il tutto.
Il mix di quei tre ben famosi titoli ne crea uno nuovo abbastanza divertente e longevo.

Non è proprio un gioco delle vacanze Natalizie e di anno nuovo, ma c'è chi pratica questo sport anche d'inverno, ossia di fare pesca subacquea e ammirare paesaggi sottomarini.
In realtà è ispirato da altri titoli e li rimescola per dare un qualcosa di nuovo: da *Jetpac* per quanto riguarda la costruzione, da *Glug Glug* per la meccanica di gioco, da *Scuba Dive* per quanto riguarda la scoperta di tesori.
Eccovi quindi **Devil Diver** in cui siete un sommozzatore che indossa una moderna muta che vi permette di spostarvi in ogni direzione perché non avete il cavo per respirare. Avete

una riserva d'aria limitata in cui completare la vostra missione.
Lo scopo del gioco è quello di alternare la costruzione di una tubatura a quella di cercare dei tesori che appaiono sul fondo del mare.
I pezzi della tubatura li portate voi dalla nave uno alla volta e quando lo applicate sul fondo del mare, ricevete un tesoro che dovete riportare alla nave per avere in cambio un altro pezzo di tubatura.
Questa è la procedura che va fatta ogni volta per completare un livello e iniziarne uno nuovo.
La difficoltà sono i vari tipi di pesce che vi ostacolano in tutti i modi perché evidentemente questa tubatura da noia al loro habitat e quindi avete un fucile subacqueo per poter continuare il vostro lavoro.
Non è tanto la loro aggressività che dovete affrontare, ma nei livelli più avanzati trovate pesci e crostacei di grosse dimensioni che rendono lo spazio di manovra più piccolo.
Ci sono, tuttavia, altre difficoltà perché i tesori non sono "monete d'oro" e quindi sono oggetti vari e alcuni possono confondersi con le alghe, coralli, anemoni sul fondo del mare che sono letali al semplice contatto.

Un gioco decisamente carino per quanto riguarda la buona giocabilità grazie ad una difficoltà ben calibrata che vi permette di capire come funziona la procedura di aggancio dei pezzi della tubatura e i tesori che ricevete in cambio.
Mi è piaciuto abbastanza perché riconoscete tre famosi giochi da cui ha preso il meglio e quindi è da giocare.

1984, DK'Tronics	
GRAFICA	8
SONORO	7
GIOCABILITA'	9
LONGEVITA'	8
GLOBALE	8

R.A.D.X.-8

è uno sparatutto a scorrimento verticale per MSX2 che non ha particolari pregi ne dal punto di vista estetico ne della giocabilità. E' un gioco ispirato a *Laydock* come struttura in cui dovete superare 10 livelli distruggendo

tutti i nemici che volano verso di voi.

Non c'era una trama che vi poteva intrigare a comprarlo, ma il fatto che fosse per MSX2 credo che abbia convinto molti a farlo nella speranza di un gioco che lo sfruttasse e invece delusione totale.

La grafica è mediocre anche per lo standard MSX2 e la giocabilità molto buona tende a diventare noiosa perché ogni volta che morite ricominciate dall'inizio del livello.

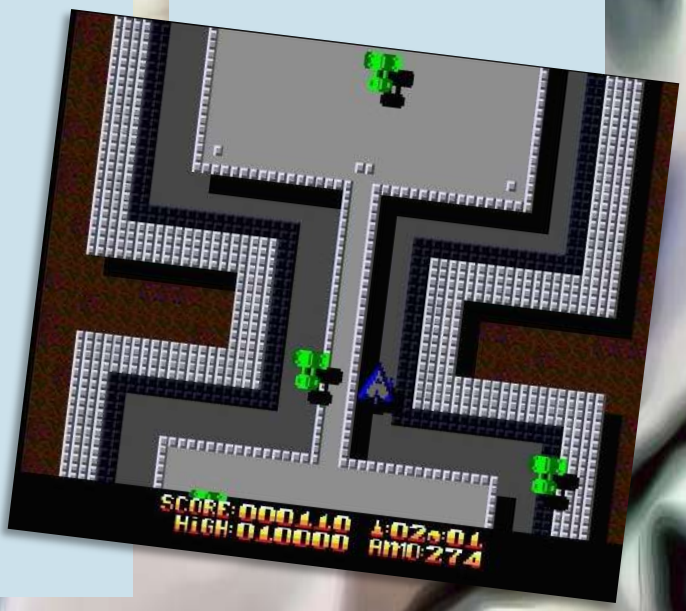
Non ci sono bonus per potenziare la vostra astronave e avete solo 300 munizioni per il vostro laser che è il totale per superare questi 10 livelli che sono lunghissimi.

Terminati tutti i livelli "ufficiali", il gioco va avanti, ma per i nemici vengono riciclati quelli vecchi.

Non dovete sparare a caso, ma colpire con un solo colpo il nemico che avete puntato. Per fortuna questi hanno dei movimenti abbastanza prevedibili, riuscite ad evitarli facilmente risparmiando munizioni.

A metà del livello la difficoltà aumenta leggermente perché le formazioni diventano kamikaze e movimenti imprevedibili e quindi dovete fare un poco più di attenzione.

La grafica del fondale è abbastanza variegata anche se le scelte cromatiche non sono molto belle e servono a rendere meno noioso il livello in corso.



Mi aspettavo davvero tanto da uno sparatutto su MSX2 e invece non c'è assolutamente nulla.
La grafica è deludente e così pure la meccanica di gioco.
L'unica cosa che si salva è la musica davvero di ottima qualità e bella melodia da ascoltare.

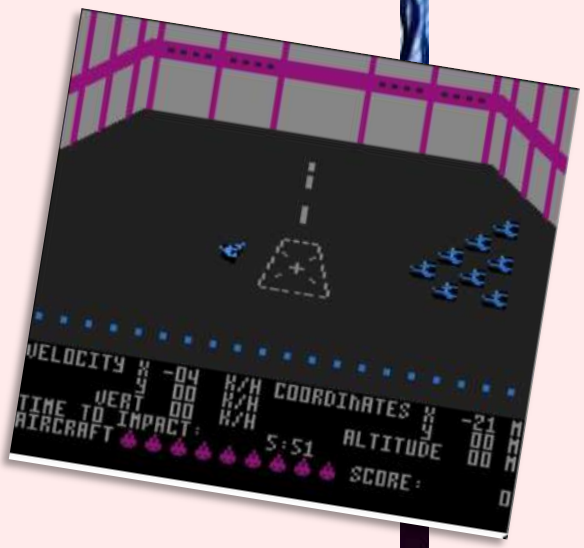
1988, TAITO	
GRAFICA	7
SONORO	9
GIOCABILITA'	4
LONGEVITA'	3
GLOBALE	5,7

Raid Over Moscow è uno sparatutto che si è saputo ritagliare nel corso della storia uno spazio tale che è diventato un icona perché va un po' oltre quello che ci si aspettava da questo genere.
Ci sono per l'appunto varie scene diverse con le quali viene costruita una storia con una sceneggiatura da film cinematografico perché ognuna di queste è collegata alla trama e ai vostri obiettivi.

La storia inizia subito dopo che l'USSR lancia un attacco su vasta scala contro gli USA e voi siete la speranza di riportare la pace del mondo distruggendo le installazioni armate nemiche.
Come dicevo prima questa operazione viene fatta con varie scene che sono in realtà dei mini giochi (similmente a *Beach Head*) totalmente diversi l'uno dall'altro (e che crea quindi una voglia di vederli tutti) nei quali dovete completare la missione entro un certo tempo limite finito il quale esplode una bomba nucleare.
I mini giochi sono vari tipi di sparatutto, da quelli orizzontali a quelli multidirezionali, in prima persona con il mirino al centro dello schermo.
Non solo i vari tipo di scorrimento, ma anche varie meccaniche di gioco tra cui *Zaxxon* e il suo sistema di volo applicato in uno scorrimento laterale.
La prima scena è probabilmente quella più ricordata rispetto a tutte le altre per una difficoltà frustrante, per il fatto che siete in un hangar in una base in orbita attorno alla terra e dovete controllare il vostro aereo tenendo conto della bassa gravità che lo rende poco manovrabile.
La prima missione è far uscire un certo numero di aerei da un hangar e tra le altre cose è la scena più importante perché questi aerei automaticamente diventano le vostre vite. Più ne fate uscire e più ne avrete per le varie missioni successive.

E' una scena che ho sempre odiato in questo gioco e molto probabilmente non me lo hanno fatto apprezzare fino in fondo.
Superata questa prima fase le altre, pur non facili, sono più gestibili e diventano sparatutto del tutto normalissimi con la loro difficoltà.

Tecnicamente niente da eccepire perché è programmato bene, il disegno è piccolo, quasi stilizzato, ma ideale per mostrare tantissimo materiale sullo schermo. Ottime le varie animazioni.



Raid Over Moscow è un gioco affascinante in tutte le sue versioni. La difficoltà ci sta perché più giocate e più lo apprezzate. Forse oggi più che in passato proprio per la passione per il retro gaming.

1986, ACCESS	
GRAFICA	9
SONORO	8
GIOCABILITA'	10
LONGEVITA'	9
GLOBALE	9

La giocabilità è ottima e ogni schermata ha delle cose da scoprire per poterle superare o trovare degli enigmi da risolvere che, come detto, possono anche essere divertenti.
Bella la schermata del titolo e anche una melodia molto carina.

Tutti conosciamo le avventure di **Zorro**, un eroe mascherato, che aiuta gli abitanti della California dai soprusi dei soldati che erano corrotti del potere e dai soldi.
Nel tempo è diventato protagonista di romanzi, poemi, serie e film e perché no, anche di videogiochi.
Il più famoso è quello di metà anni 80 che a sua volta è basato sul personaggio inventato nel 1919 nel breve romanzo *La Maledizione di Capistrano* che veniva pubblicato a puntate su una rivista.

E' un gioco di piattaforme e malgrado sia realizzato dagli stessi sviluppatori di *Bruce Lee* e con una impostazione molto simile ha un ritmo più lento e caratterizzato da un certo numero di enigmi da risolvere come trovare un modo per stordire il

per graffiare i vestiti con la sigla Z soprattutto sul sedere o sulla pancia di Garcia e tante altre simili. Solitamente non uccideva nessuno; gli avversari venivano storditi con un pugno, con un colpo dell'elsa della spada o usando la frusta. Nel videogioco i nemici vanno uccisi per poter proseguire.

In effetti la somiglianza con Bruce Lee è abbastanza evidente nella grafica e soprattutto nella struttura dei livelli e nel modo di arrampicarsi verso le varie piattaforme.
L'ingaggio del combattimento è automatico appena incontrate un soldato. Per vincere dovete spingerlo per farlo cadere da una piattaforma oppure con il tasto di fuoco aumentate la potenza e la velocità della spada.
Le locazione sono una decina tutte diverse e molto ben realizzate; lo scopo è quello di salvare la vostra ragazza rapita dal Colonello Garcia e per farlo potete contare su delle abilità da supereroe dato che potete cadere anche da 50 metri e non vi fate nulla, arrampicarvi su ogni tipo di arbusto e poi siete un Maestro della Spada (citando *Secret of Monkey Island*).

Colonnello Garcia oppure marchiare un toro e catapultarlo in aria usando un trampolino.
Il personaggio aveva anche elementi umoristici nel modo di sconfiggere gli avversari umiliandoli usando la spada

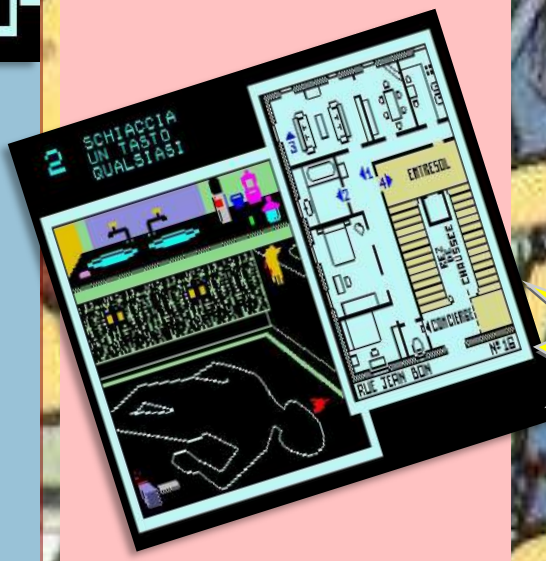
Se vi era piaciuto Bruce Lee, adorerete Zorro perché è meno frenetico, meno frustrante nei combattimenti e ci sono anche degli enigmi che aggiungono varietà.
Un gioco di piattaforme non banale e con un personaggio famoso da usare.

1985, DATASOFT	
GRAFICA	9
SONORO	8
GIOCABILITA'	9
LONGEVITA'	8
GLOBALE	8,5

Intrigo a Parigi è un'avventura totalmente grafica formata da varie vignette di dimensioni variabili e sovrapposte con una qualità del disegno da cartone animato e il testo è all'interno dei Balloon che rappresentano quello che dicono e pensano i vari personaggi.

La storia inizia il 4 Novembre, due giorni dopo la festa dei morti, al cimitero di Parigi che vede un corteo portare la salma di Madame Europe verso la sua ultima dimora e tra di loro ci siete voi, il commissario di polizia, che sospetta che tra la gente che scorta la bara ci sia l'assassino della donna.
Ora nei panni del commissario dovete interrogare tutti i presenti, trovare degli indizi per scoprire chi ha ucciso la donna dato che non credete assolutamente che sia stata morte naturale. Il movente credo sia superfluo perché è l'eredità.
Il Thomson è un computer che stupisce con dei titoli davvero belli sia dal punto di vista grafico e di giocabilità e la Infogrames fa un ottimo lavoro con una grafica di grosse dimensioni, curando bene i particolari e questa scelta di crearla come fosse un fumetto è una idea vincente.

L'interfaccia è molto semplice perché si gioca solo con la tastiera e il sistema vi suggerisce quando premere i tasti per andare avanti con la storia, quando parlano i personaggi (che hanno un labiale) e poi avete una mappa generale con dei numeri che dovete premere per entrare nelle varie stanze in cui ci sono oggetti da analizzare. Lo potete fare anche con i tasti cursore che sono ideali per accedere a stanze non indicate nella mappa.



Il gioco si svolge in vari capitoli: prima analisi dopo il delitto; interrogatorio dei sospettati; ritorno alla casa quando la scientifica scopre nuove prove.
Come investigativo si basa molto anche sugli interrogatori nei quali potete stressare i sospettati per farli cedere, per scoprire qualcosa di più, ricordargli che li farete pedinare per sapere tutto quello che fanno oppure di non lasciare la città perché ogni giorno dovranno presentarsi per altri interrogatori.

La cosa interessante è che è un'avventura in prima persona perché il vostro assistente gira la testa verso lo schermo per chiedervi cosa fare e i vari personaggi fanno lo stesso con gli occhi come se voi foste li.

Sono impressionato! Non pensavo che questo computer potesse avere un'avventura grafica di questo livello sia tecnico che narrativo che coinvolge fin da subito. Forse è anche merito che è tutto Italiano.

Gold

1986, INFOGRAMES	
GRAFICA	10
SONORO	6
GIOCABILITA'	10
LONGEVITA'	10
GLOBALE	9

REV'n'GE!

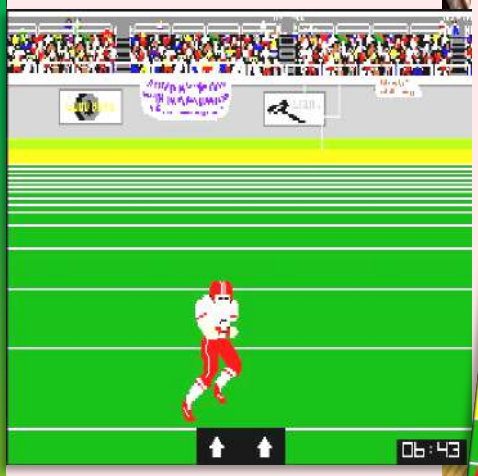
RECENSIONI

16 e 32 Bit Computer

rato dal fatto che siete voi a correre lungo il campo per fare i punti.
Un'altra differenza con altri titoli simili è l'assistenza del computer che si occupa della difesa e quindi voi potete pensare solo ad attaccare.
Ogni partita dura 4 quarti da 7 minuti e non è facile fare punti perché venite placcati ad ogni passo. Lo scopo è correre più avanti possibile perché ogni volta che venite buttati a terra poi ripartite da li e metro dopo metro vi avvicinate alla porta avversaria.

GFL Championship Football è un gioco sportivo del Calcio Americano e scritto così confonde perché in realtà è una variante del Rugby molto più cruenta e brutale nei placcaggi soprattutto per dare spettacolo e attirare il pubblico. Gli atleti sono vestiti con armature sotto le divise che ingigantiscono le loro dimensioni quasi a renderli dei robot con enormi spalle, petto e un casco che ricopre anche la faccia.
E' tutto spettacolo perché non si fanno del male, ma queste armature trasformano il Rugby in qualcosa esteticamente più appariscente e qualche placcaggio molto più plateale.
La regola è fare più punti dell'avversario e brevemente quando ricevete la palla dovete correre evitando gli avversari, evitare che vi placchino

cercando di mandare la palla dentro una porta che non è sul terreno ma tra due pali ad un certa altezza dal suolo.
La palla non è rotonda, ma ovale e quindi bisogna calciarla in un certo modo e anche quando cade sul terreno rotola in modo strano e complica anche recuperarla.
Questo gioco in particolare ha la caratteristica di essere in 3D e in prima persona e il realismo è assicu-



(un termine che indica quando l'avversario vi prende e vi butta per terra impedendovi di proseguire) e arrivare alla meta che è l'ultima linea disegnata per terra in fondo al campo dell'avversario.
Quando arrivate a questo punto poi si batte un calcio a tutti gli effetti

E' uno sport che piace agli appassionati di questo genere. La visuale è bellissima perché è in prima persona in cui vedete le vostre mani cercare di prendere la palla, correre contro gli avversari in maniera reale.
L'audio è limitato agli effetti sonori e un poco di parlato, ma poca roba. Il pubblico sembra assente.
Peccato che le 28 squadre sono tutte uguali sul campo di gioco: una squadra blu e una squadra rossa. Non ci sono campionati, ma partite singole.
Essendo forse uno dei primissimi giochi sportivi in prima persona potrebbe darvi uno stimolo in più.

Bronze

1987, GAMESTAR	
GRAFICA	9
SONORO	6
GIOCABILITA'	7
LONGEVITA'	6
GLOBALE	7

Ghost Battle è un gioco di piattaforme a scorrimento continuo in cui si riconosce la mano di Thalion e una struttura che è decisamente ispirata a *Shadows of the Beast*, *Ghosts 'n' Goblins* e anche qualcosa di *Lionheart*

I livelli sono cinque e sono molto corti, ma estremamente difficili (altrimenti lo finite in breve tempo) con una trama un po' scontata: un oscuro essere, senza nome, rapisce la vostra ragazza, senza nome, e voi,

senza nome, dovete andare a salvarla.

E' un gioco con una tematica dell'orrore perché i vostri nemici sono fantasmi, zombie, scheletri, creature senza testa e simili e a differenza dei titoli citati non avete armi e inizialmente dovete difendervi dai vari pericoli solo con dei sassi.

Lungo il percorso dovete cercare delle armi perché alla fine di ciascun livello dovete affrontare il cattivone di turno e con i sassi non avete speranza di continuare.

Tre livelli di difficoltà che dovete impostare nella schermata dei titoli con i tasti funzione da F1 a F3.

E' una produzione che riprende anche quella moda degli Arcade che se non fate nulla si avvia una demo che mostra in anteprima la grafica e il sistema di gioco.

C'è una mappa che vi da l'indicazione del vostro percorso (come in Ghosts 'n' Goblins) e poi quando iniziate a giocare notate subito la cura estetica tipica dei giochi di Thalion nel disegno, nei colori, sfondi dettagliati e anche le animazioni di quando cadete nell'acqua con uno spruzzo o quando morite il vostro corpo diventa scheletro e poi si sbriciola.

Il sonoro pur di qualità ST è realizzato bene, aiuta a dare ritmo che comunque non è frenetico, tuttavia richiede un certo impegno.

I nemici sono abbastanza resistenti e quindi dovete lanciare tanti sassi contro di loro e in più avete delle bombe per le situazione più complicate.

Tre vite sono un po' poche a dire la verità.

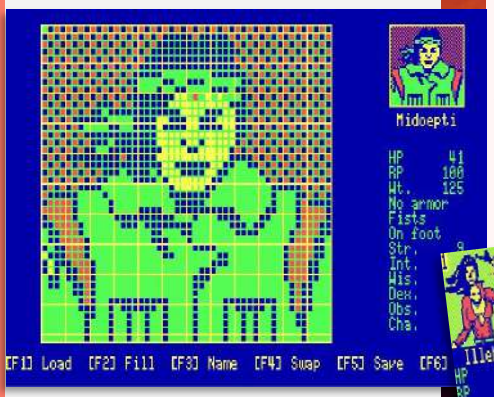
Ottimo gioco tecnicamente e anche di giocabilità. Difficile anche al livello più facile, ma così deve essere e la cosa che più vi appagherà è la grafica di qualità davvero eccellente

Questa volta mi piace anche la musica e gli effetti sonori insieme.

Silver

1991, THALION	
GRAFICA	10
SONORO	8
GIOCABILITA'	9
LONGEVITA'	7
GLOBALE	8,5

Scavenger of the Mutant World è un RPG 2D con visuale dall'alto che si svolge in una Terra post apocalittica nella quale la vita è ormai compromessa dalle radiazioni e gli umani sopravvissuti sembrano essere tornati ad una vita medioevale anche se la tecnologia rimane intorno a loro come un ricordo del passato e che ha causato questa situazione.



Vari gruppi di famiglie chiamate "Scavenger" hanno tentato varie volte di fuggire in altre zone più tranquille e sicure e quelle andate in avanscoperta non hanno mai fatto ritorno uccise dalle radiazioni, dalle malattie o dalle creature mutanti che ci sono intorno alle varie città.
Voi fate parte di una di queste e dopo aver assemblato una squadre di quattro persone decidete di trovare una soluzione per poter lasciare questi posti infernali e trovare un luogo dove poter tornare a vivere e magari anche salvare il pianeta da questa patetica esistenza.

A differenza di altri RPG in cui dovete creare un personaggio, in Scavenger, ce ne sono 20 già disponibili con le loro caratteristiche di cui potete modificare solo l'aspetto della faccia un pixel alla volta usando un editor interno.
Il gioco è immenso e senza fine perché le mappe sono generate automaticamente e sono sempre diverse ad ogni partita che iniziate e dato che sembra non ci sia nessuna opzione per salvare e caricare una partita sono avventure brevi: cercare i pezzi di una macchina, assemblarla e fuggire.
L'interfaccia è semplice: avete lo status dei quattro personaggi con la loro forza e avete sempre sotto controllo la loro situazione, eventuali armature, armi e veicoli (l'indicazione "a piedi" indica che potete spostarvi più velocemente trovando delle auto, del resto la tecnologia non è sparita del tutto).
Nella mappa i quattro personaggi

sono rappresentati da un solo guerriero e quando ci sono dei combattimenti si attiva un ingrandimento in cui vi dividete in quattro e a turno dovete distruggere il nemico.
Lungo il percorso trovate persone con cui interagire, oggetti da raccogliere per potenziarvi o ricevere delle informazioni.
C'è anche un parser molto limitato per accedere ad alcuni specifici comandi.

Gli oggetti che trovate dovete selezionarli con il tasto "0" e poi decidere quale dei quattro personaggi lo deve prendere cliccando su un numero da 1 a 4; i tasti funzione per accedere a vari comandi predefiniti.
La mappa non è mostrata completamente e lo fa quando vi avvicinate e riscompare quando vi allontanate e lungo il percorso ci sono dei tunnel che vi permettono di accedere ad altre zone.

Non è un puro RPG classico, personaggi già pronti, semplici da gestire durante l'esplorazione a parte l'arena dei combattimento in cui dovete mettervi nella giusta posizione per affrontare i nemici.
C'è anche un parser testuale per accedere a dei comandi predefiniti per l'inventario e l'uso di armi e altri attrezzi.

Gold

1988, INTERSTEL	
GRAFICA	9
SONORO	8
GIOCABILITA'	10
LONGEVITA'	9
GLOBALE	9

GIOCHI

RECENTI

SDB: The Holiday Shift

E' un gioco uscito prima di Natale 2021 con una bella musica in tema ed è un semplice gioco in cui dopo la misteriosa scomparsa di Babbo Natale dovete pensarci voi a portare i regali ai bambini.
E' un gioco di piattaforme in cui sullo schermo appaiono dei regali di Natale colorati e dovete portare quelli giusti in base alle richieste.
Se uno vi chiede un pacchetto rosso dovete portargli quello rosso e così per tutti gli altri. Sbagliare colore significa ricevere meno punti. Avete anche un tempo limite per cercare di farne il più possibile.
Sulle piattaforme ci sono dei mostri anche loro colorati che possono essere distrutti lanciandogli contro un pacchetto del loro stesso colore, ma è quasi inutile perché una volta distrutti questi riappaiono subito.
La cosa migliore è prendere un regalo, saltare sulle piattaforme e raggiungere il bambino.

Grafica e audio ottimi e un Amiga sfruttato bene. Il gioco in se è interessante la prima partita, poi diventa noioso.

2021, NEESO GAMES	
GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	8
LONGEVITA'	6
GLOBALE	8

Super Spacefuel Inc.

Dal nome e dalla grafica della schermata del titolo sembra qualcosa che riguarda uno sparatutto o un simulatore di volo, mentre invece è un puzzle game in cui dovete creare delle combinazioni di tre pietre preziose in fila di 3 che possono essere orizzontali e verticali.
Non c'è il tempo a stressarvi, tuttavia, avete delle mosse limitate che alcune combinazioni vi permettono di riceverne in più, mentre per altro no.
Il gioco vi aiuta parecchio perché potete spostare solo le gemme che lo permettono, mentre se provate a farlo con altre non succede niente.
Se non riuscite a trovare la combinazione giusta, delle gemme cominciano ad agitarsi per attirare la vostra attenzione e vi suggeriscono come procedere.

Sembra un gioco banale, ma non lo è per il fatto che le mosse aumentano e diminuiscono in base alle combinazioni che fate ed è una bella sfida riuscire a superare i vari livelli. La difficoltà è abbastanza ben calibrata.
Bella grafica, molto colorata e un sonoro che sa di "già sentito", ma è d'atmosfera e ben adatto a tenervi incollati a questo titolo il più a lungo possibile.
La sua musica tra l'altro vi rimarrà in testa fino a fischiettarla anche dopo averci giocato.

2021, MEGAKODE	
GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
LONGEVITA'	9
GLOBALE	9

RECENSION BREVI

REACH FOR THE SKY

Il nome si legge quasi come un altro titolo per le piattaforme a 16-Bit e può sembrare una conversione, ma in realtà questo è uno sparatutto a scorrimento verticale ispirato a *1942.*
Il vostro scopo è quello di distruggere tutte le ondate di aerei nemici durante la Seconda Guerra Mondiale e dopo aver distrutto completamente alcune formazioni diverse dalle altre ricevete un potenziamento per l'arma principale.

Alla fine di ciascun livello c'è un gigantesco bombardiere da distruggere.

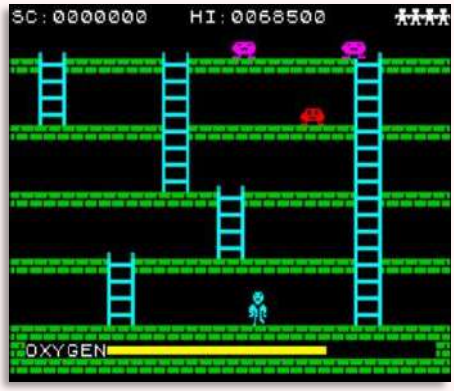
I nemici appaiono sullo schermo in un numero tale che sembra impossibile uscirne vivi e in effetti è proprio così. Ce ne sono tantissimi che sparano e alle volte, all'ultimo secondo, cambiano direzione e non ve lo aspettate.
Alcuni sparano talmente tanto che ad un certo punto non trovate più una via di fuga.
Come impostazione è un buon gioco e anche per il fatto che ci sono dei boss da sconfiggere alla fine di ciascun livello. La difficoltà è assurda.

1986, GREMLIN	
GRAFICA	6
SONORO	6
GIOCABILITA'	5
LONGEVITA'	5
GLOBALE	5,5

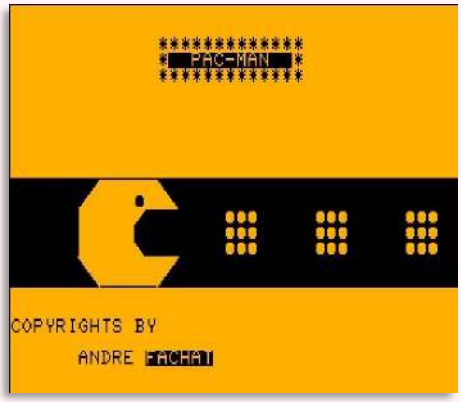
Digger Dan

L'ennesimo clone di *Space Panic*, questa volta per lo Spectrum e per ogni conversione c'è sempre qualche novità rispetto all'originale.
La differenza è che ci sono quattro tipi di mostri che hanno una diversa intelligenza e che vengono aggiunti ai livelli in modo graduale.
Ora non c'è più bisogno di creare delle trappole doppie per i mostri più forti, ma solo applicare una nuova strategia dato che capiranno quando sono in pericolo.
Avete una scorta limitata di ossigeno che decresce e rappresenta il tempo per distruggere i nemici nella stanza e di tanto in tanto appare sullo schermo una bombola di ossigeno per recuperarla.

Si gioca solo con i tasti e la giocabilità pur buona è complicata dato che oltre a quelli per muoversi ce ne è uno per scavare la buca e un altro per riempirla.
I mostri fin dal primo livello sono molto, ma molto furbi, direi un po' troppo visto l'originale e i vari cloni.



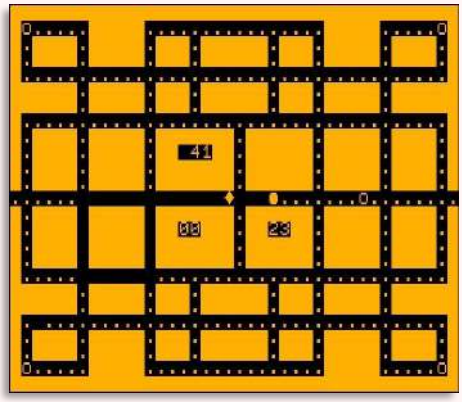
1983, OCEAN	
GRAFICA	8
SONORO	5
GIOCABILITA'	6
LONGEVITA'	6
GLOBALE	6



PAC-MAN

Forse non è una conversione dell'originale Arcade, ma è sempre lui in questa versione Tedesca (e all'avvio vi chiede se volete giocare e dovete scrivere "JA", il numero dei mostri e il livello),
Una breve spiegazione sul vostro scopo in lingua che molti non capiranno, ma credo che non serva dato che è un titolo che conoscono tutti.
Il PET come sapete non ha una grafica come altri computer e quindi è basato quasi tutto su caratteri ASCII per quanto riguarda gli sprite in movimento.
Il labirinto è quello e voi muovete una pallina che deve mangiare tutti i semi che trovate evitando i nemici (che sono rappresentati sullo schermo con il simbolo della carte (fiori) e mangiando delle "O" diventate temporaneamente invincibili e i nemici diventano dei rombi.
Attenzione che avete solo una vita e le pillole energetiche durano pochissimo.

Giocabilità eccellente pur usando solo la tastiera.
Il giudizio è relativo perché il PET è sfruttato al massimo.



ANDRE FACHAT	
GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
LONGEVITA'	9
GLOBALE	9

Gate Crasher

Wolfenstein 3D e *Doom* hanno dato il via ad un genere che di fatto è quello che condiziona i giochi attuali e ogni piattaforma, chi meglio e chi peggio, ha cercato di avere qualcosa di simile e far vedere che in un modo o nell'altro questa grafica 3D era possibile realizzarla ovunque.
In questo gioco ci sono cinque livelli in cui dovete distruggere dei computer che trovate stando attenti a non colpire gli innocenti programmatori (perdete energia se lo fate) che sono in mezzo alle guardie che dovete invece uccidere per poter proseguire.
Appena avete distrutto tutti i terminali del livello si attiva la porta gialla dell'ascensore che vi porta ad un altro piano.
La versione provata è la demo e ha un solo un livello.

Bellissima grafica, ottimo dettaglio e routine 3D molto veloci.

1999, NICKOLAS MARETNES	
GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
LONGEVITA'	9
GLOBALE	9

Recensione dei lettori

Questa è una sezione della fanzine dedicata ai lettori che vogliono scrivere una loro recensione sul gioco, sul programma che preferiscono per dare un loro punto di vista e non importa se era già stato trattato da me in passato.

Un grazie a:

DanyPPC del forum Amigapage.it

- *Galencia* (numero 83)
- *Who Dares Wins* (numero 83)
- *LuftrauserZ* (numero 83)
- *Sam's Journey* (numero 87)
- *Ghosts 'n' Goblins* (numero 88)
- *Terrapins* (numero 88)
- *Worthy* (numero 89)
- *Sydney Hunter* (numero 89)
- *Rocky Menphis* (numero 90)
- *Bosconian* (numero 91)

Albe75 del forum Amigapage.it

- *Bionic Commando* (numero 85)
- *OutRun* (numero 86)
- *The Last Ninja* (numero 90)

SimonPPC del forum Retro-Gamers.it

- *Ghostbusters II* (numero 120)

Darkmanor del forum Amiganews.it

- *Golden Axe II* (numero 121)
- *Alien Soldier* (numero 128)

RETRO TRAILER V2

retro-gamers

www.retro-gamers.it

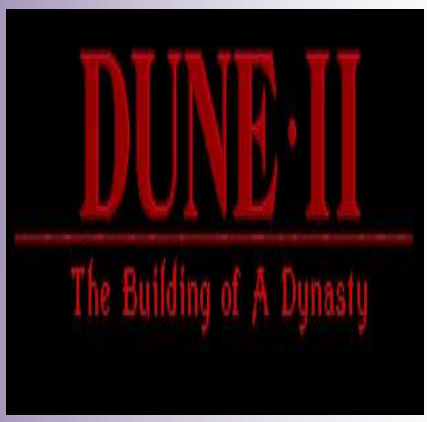
RIPESGAGGIO

GIOCHI

PRESENTA

E' una sezione dedicata a giochi del passato che ho deciso di riprendere, di correggere e di adattarli alla nuova impaginazione. Sono giochi recensiti tanto tempo fa e che molto probabilmente non avete letto, ve ne siete dimenticati oppure la fanzine non era ancora così popolare come lo è oggi.

I titoli che riprendo in questo numero sono quelli che vedete dagli screenshot qui sotto (quando vedrete questo sfondo o dei bordi dello stesso colore vuol dire che è un titolo già recensito nel passato e che ho deciso di riprendere):

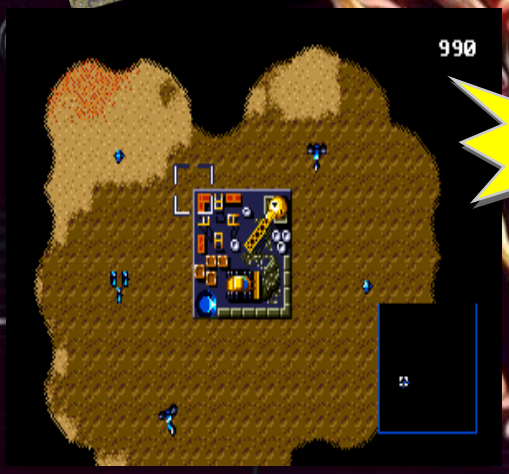


MMX

DUNE·II

The Building of A Dynasty
The Battle for Arrakis

Dune 2: The Battle for Arrakis (The Building of A Dinasty nella versione DOS) il seguito di *Dune*, a differenza del primo capitolo, un'avventura grafica punta e clicca, diventa uno strategico di guerra in stile *Command & Conqueror* nel quale bisogna trovare e usare le risorse per costruire basi sempre più grandi e protette per sconfiggere gli avversari e diventare gli unici a poter avere dei diritti sulla potente spezia che è la vera protagonista.
Nel gioco si possono usare tre fazioni differenti, ognuna caratterizzata da propri edifici e tipi di armamento diverso dagli altri.
A differenza di altri titoli simili c'è sola una campagna per ognuna delle tre fazioni e si combatte fino alla completa distruzione di quella avversaria.
Non ci sono differenze sostanziali tra le tre piattaforme dove è uscito il gioco e la versione che colpisce di più è forse quella Mega Drive per il fatto di giocare con il joypad ad un titolo originariamente pensato solo per tastiera e mouse. E' un ottimo gioco con una grafica davvero notevole.
La versione DOS dal punto di vista estetico e tecnico è quella più curata con 256 colori, ma che paga una certa lentezza su precessori un po' lenti.
La versione Amiga è, a parte il numero di colori, identica alla versione PC. Non sembra, ma questi giochi sono avidi di potenza bruta e lo si nota nello scorrimento dello schermo. Più veloce è il processore e più fluidamente scorre lo mappa.
Una sola campagna può essere poco, tuttavia ci sono tante missioni.



La versione DOS vanta una grafica a 256 colori e accuratezza in ogni sua fase anche se richiede un processore veloce per essere fluido.

Gold

1992, VIRGIN	
GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
LONGEVITA'	9
GLOBALE	9

La versione Amiga è davvero bella, uguale, a parte i colori alla versione PC. Forse un po' meno accurata tecnicamente però va bene.

Gold

1993, VIRGIN	
GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
LONGEVITA'	9
GLOBALE	9

Giocare con il joypad ad una versione creata per mouse e tastiera è una bella sfida, ma vi assicuro già in anticipo che è davvero eccellente!

Gold

1994, VIRGIN	
GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
LONGEVITA'	9
GLOBALE	9

COMMODORE 64

Microprose nel 1989 realizza un simulatore di volo ritenuto al tempo uno dei migliori in circolazione perché portava la grafica vettoriale solida su tante piattaforme comprese quelle a 8-Bit che era quasi impensabile soprattutto per i dettagli ricreati, il gran numero di aerei disponibili da pilotare e tutti quelli che si possono incontrare durante le missioni.

Per la precisioni di sono ben 6 caccia diversi da pilotare e una volta caricato il gioco si può scegliere se fare una missione veloce oppure una campagna completa con 16 missioni e la possibilità di crearne di nuove.
Il gioco per l'epoca era molto complesso, tuttavia, girava su macchine non molto adatte a questa grafica che per l'occasione è solida e non più trasparente come erano le altre simulazioni su Spectrum, Amstrad e Commodore 64.

VERSIONE COMMODORE 64:
E' qualcosa di notevole, non per la simulazione in se, ma per la realizzazione tecnica davvero incredibile nel 1989. Vedere un gioco 3D a poligoni solidi su questa piattaforma è davvero una emozione senza precedenti.
Questa scelta grafica ha messo in evidenza i limiti del Commodore 64 nelle visuali esterne con gli aerei poligonali monocromatici neri e grigi anche se con un ottimo dettaglio.
La grafica 3D poligonale, indipendentemente dai colori, è pesante da gestire. Fanno fatica persino i processori più evoluti e quello del C64 fatica ancora di più. Con la visuale interna è ben giocabile e la simulazione non ne risente anche perché apriva la piattaforma a futuri giochi poligonali solidi.

VERSIONE AMSTRAD CPC:
Pur essendo a 8-Bit è decisamente più colorato rispetto al Commodore 64 suo concorrente per antonomasia e con un titolo così ambizioso i due sistemi si sfidano chiaramente su quello che potrà vendere più dell'altro.
Entrambi hanno dei limiti e seppure il CPC ha un estetica più gradevole, la grafica 3D è meno convincente rispetto all'altra versione.

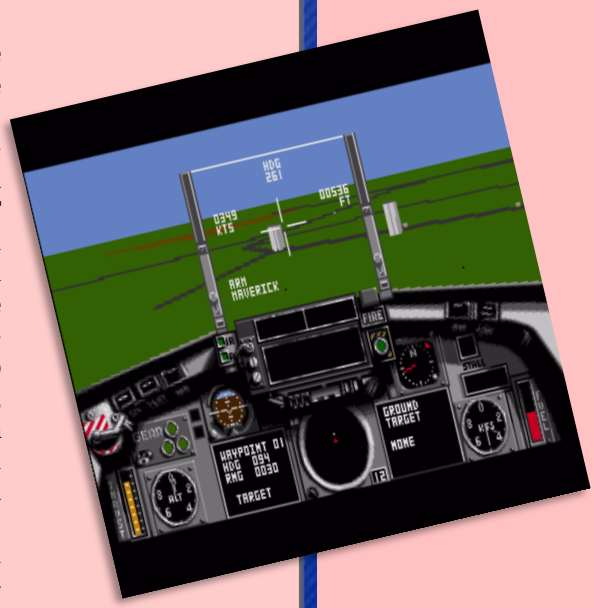
VERSIONE ATARI ST:
La versione ST rappresenta l'evoluzione della grafica in quella a 16-Bit e la differenza la vedete subito nell'introduzione e dalle tante animazioni iniziali che fanno già la differenza rispetto alla vecchia generazione.

La simulazione non cambia tra le varie versioni, però con questa già potete ammirare un 3D più realistico, i poligoni colorati con anche delle primordiali ombreggiature per dare un maggiore realismo che, tuttavia, si scontra contro scenari totalmente piatti con colline e montagne che sono sparpagliate per il paesaggio e sono triangoli poligonali senza nessuna connessione tra uno e l'altro. Passerà parecchio tempo prima di vedere simulatori di volo più realistici da questo punto di vista.
Con i 16-Bit la grafica è più bella, il pixel rate è migliore e questo appesantisce il motore come succedeva con gli 8-Bit e il risultato è che è molto scattoso soprattutto con le visuali esterne e quando, ad esempio, si sorvola la pista di decollo con un paio di hangar e la torre di controllo i rallentamenti sono pesantissimi.
Con questa versione si poteva già vedere di cosa era capace una macchina superiore ad un Commodore 64.

68000
1 MB
2
ATARI ST

AMIGA

VERSIONE AMIGA:
La versione Amiga è decisamente più carina della versione ST perché una palette più ampia e quindi i colori sono più brillanti, la musica iniziale ha una qualità migliore (che poi in un simulatore di volo la musica non serve a nulla) anche se all'ascolto sembra un po' caotica (anche in questo caso molti titoli per Amiga di quel periodo erano un po' acerbi come musica).
La versione Amiga è leggermente meglio della versione ST perché a parità di scenario e di missione la qualità del dettaglio e le sue prestazioni velocistiche hanno un qualcosa in più.
Volando sopra una città, con la versione ST non ci sono costruzioni, ma solo un colore del terreno diverso dal resto. Con la versione Amiga invece si vedono degli edifici sparsi e anche dei parcheggi.
Per quanto riguarda il motore 3D forse quello Amiga è un poco più prestante di quello Atari e anche se le visuali esterne rimangono molto scattose c'è la sensazione di una velocità già più accettabile.



VERSIONE PC:
La versione PC è decisamente di un altro livello qualitativo perché i paesaggi sono molto più ricchi di particolari e ci sono molto più oggetti sullo schermo.
La città ha molti edifici, case, chiese (non c'è comunque tanta roba, meglio essere chiari, ma comunque più della versione Amiga e ST) e la velocitò è buona se avete un 286 almeno a 12 MHz.
Di contro, tuttavia, la palette della versione PC per quanto riguarda il colore scelto per il cielo e il terreno è meno realistico di quello visto su Amiga e Atari ST.

PC DOS

Le due versioni a 8-Bit sono eccezionali perché era impensabile un simulatore di volo 3D con poligoni solidi e addirittura quella CPC anche molto colorata nei paesaggi.
Un 3D molto lento, ma che spettacolo vederlo in azione su C64 e CPC.

1989/1990, ACTIVISION

GRAFICA	10
SONORO	6
GIOCABILITA'	8
LONGEVITA'	8
GLOBALE	8,5

Siamo all'inizio delle simulazioni aeree con grafica 3D poligonale e i mondi sono ancora piatti con dei triangoli per rappresentare le montagne, ma le versioni a 16-Bit fanno vedere il futuro delle simulazioni di volo.

1989/1990, ACTIVISION

GRAFICA	10
SONORO	8
GIOCABILITA'	9
LONGEVITA'	9
GLOBALE	9

Jack the Ripper è una avventura grafica un po' atipica rispetto a questo genere perché non c'è un personaggio che si sposta per lo schermo in cerca di oggetti, non è tipo *Myst* o *Labyrinth of Time*, ma è un avventura poliziesca, dove nel gioco si impersona un detective che deve cercare di trovare Jack lo Squartatore indagando sulla scia degli omicidi che compie.
Non c'è un inventario classico, le interazioni con i personaggi sono molto

semplici, e dovete cercare gli indizi sparsi per la città di Londra, soprattutto nelle zone dove viene trovato un cadavere.
L'interfaccia utente è un po' scomoda perché non è richiamabile sullo schermo di gioco, ma tramite un menu fisso che bisogna attivare (di default è nascosto) e ci sono alcune azioni come richiamare la mappa per andare in giro per la città di Londra, oppure in zone già prestabilite come Scotland Yard, il proprio studio oppure cercare gli indizi automaticamente e/o prenderne nota.
Di questo gioco si conosce solo la versione PC della GameTek uscita esclusivamente su CD, quindi con musica, grafica di alto livello e completa, mentre la versione Amiga non è mai ufficialmente uscita quindi esiste solo una versione tutorial.
Devo dire che non conoscevo assolutamente che questo gioco fosse uscito anche per Amiga ed è stata una grande sorpresa anche per il fatto che era tecnicamente fattibile.
La versione PC e Amiga sono uguali come interfaccia e come sistema di gioco e quindi questa versione demo limitata solo al tutorial mostra un potenziale enorme.
JTR è molto difficile anche perché è completamente diverso da altri giochi del suo genere come già detto e quindi bisogna giocare al tutorial e seguirlo bene perché spiega cosa bisogna fare e anche l'ordine corretto per eseguire una ricerca, un indagine o anche prendere nota e confrontare gli indizi trovati.
Nella versione Amiga il tutorial è limitato a sole 2 locazioni usando la mappa di Londra e devo dire che lascia l'amaro in bocca per il buon gioco che avrebbe potuto essere.
La versione PC è nettamente superiore, ma la giocabilità è la stessa e sarebbe stato un gran gioco anche su Amiga.

La versione Amiga è un gioco "mai rilasciato" è potete solo giocare al tutorial.
Trovate questa avventura in **Amiga ClassiX 4** per Windows.

Gold

1993, MIRAGE

GRAFICA	9
SONORO	
GIOCABILITA'	9
LONGEVITA'	9
GLOBALE	9

Un avventura diversa dalle altre, molto difficile che metterà a dura prova anche i più bravi detective. Per fortuna c'è un ottimo tutorial che aiuta a capire come giocare.

Gold

1993, GAMETEK

GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
LONGEVITA'	9
GLOBALE	9

Console Forever

loro traiettoria quando siete li dentro oppure abbassarvi.
Il bello del gioco è che potete uccidere le guardie in vari modi: sparandogli, saltandogli in testa, facendo cadere una lampada in testa oppure schiacciandoli con l'ascensore.

Un gioco semplice e forse banale, ma è questo il suo grande successo. Grafica ben disegnata. I piani sono molti e da ogni porta può uscire un nemico mentre state correndo e quindi non potete mai riposarvi.

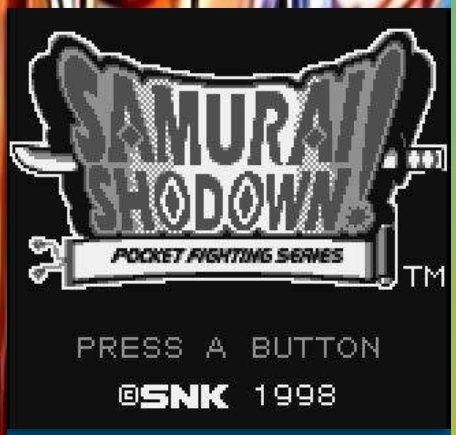
Elevator Action

E' un gioco di piattaforme in cui voi siete l'Agente 17 con lo scopo di prendere dei documenti segreti che si trovano in vari edifici all'interno di porte rosse nelle quali automaticamente li acquisite.
Appena avete il documento dovete scendere al piano terra e fuggire con l'auto.
Il nome del gioco sta nel fatto che questi palazzi hanno degli ascensori che vi servono per salire o scendere i vari piani in modo più veloce che usare le scale.
Gli ascensori sono aperti e infatti i nemici vi possono uccidere se i loro proiettili vi colpiscono e quindi dovete essere sicuri di non essere sulla

Era meglio fare più livelli con meno piani specialmente perché ad ogni porta c'è una guardia. Diventa frustrante molto velocemente.

Silver

1985, SEGA	
GRAFICA	9
SONORO	8
GIOCABILITA'	8
LONGEVITA'	7
GLOBALE	8



Samurai Showdown! - Pocket Fighting Series

Chi non conosce questo gioco deve andare a nascondersi perché è un picchiaduro molto famoso e forse anche quanto *Street Fighter II*.
L'ambientazione è più medioevale con combattenti che indossano vestiti tradizionali asiatici ed basato su *Samurai Showdown IV: Amakusa's Revenge*.
Non è una conversione perché è stato modificato all'estremo semplificando i dialoghi che sono una parte importante nella versione originale e così anche la grafica che pur disegnata bene è in bianco e nero e ridotta ai minimi termini.
Ci sono tre modalità di gioco tipiche

che sono: gioco singolo, Survival e a due giocatori.

Ci sono 12 personaggi, ognuno dei quali ha 2 abilità tra cui scegliere prima del combattimento e nel gioco singolo potete scegliere ogni volta la difficoltà.

Il gioco è ridotto anche nelle mosse perché usate un solo pulsante per le azioni però è sufficiente ad avere ottime combo e anche uno "special" quando avete abbastanza energia.

Non sottovalutate che è in bianco e nero perché la qualità grafica è eccellente e l'audio allo stesso livello. Ottima giocabilità.

Ci sono le quattro tartarughe, Casey, Hothead e Shredder.

Anche se nella modalità "Storia" scegliete solo uno dei quattro protagonisti, combattete gli uni contro gli altri fino ad arrivare al vostro nemico. Stessa cosa per tutte le altre modalità.

Peccato non aver aggiunto Splinter e altri personaggi della serie.

Teenage Mutant Ninja Turtle: Tournament Fighters

Le Tartarughe Ninja ritornano sui vostri monitor in un clone di *Street Fighter* (è il titolo a cui fare riferimento come genere) in cui dovete procedere nella storia combattendo direttamente contro i nemici.

Ci sono varie modalità come nei giochi di questo tipo: oltre la Storia, c'è quella per 2 giocatori umani, contro il NES e il Torneo.

Shredder ha, momentaneamente chiesto una tregua, invitando i suoi nemici a partecipare ad un torneo sulle strade di Manhattan per stabile una vola per tutte chi è il più forte.

Le tartarughe decidono di non perdere questa occasione per sconfiggere il loro nemico e partecipano.

Per una scelta che non condivido, il gioco è un po' castrato nel numero dei personaggi. Non ci sono tutti.

Wow! Un gioco davvero fantastico malgrado le dimensioni dello schermo e dei colori. Come mi ricordavo è dura anche a livello "principiante".

Gold

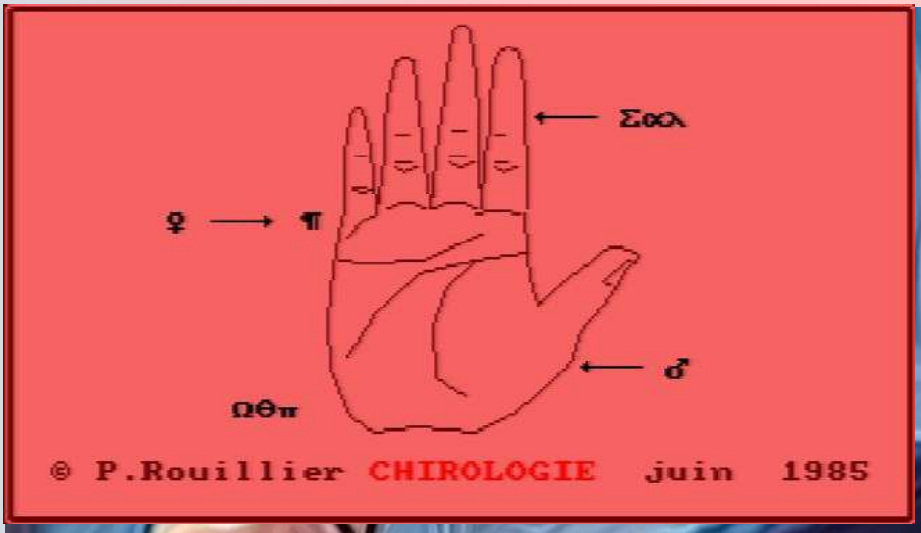
1998, SNK	
GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	10
LONGEVITA'	10
GLOBALE	9,5

Solo 7 personaggi, 2 dei quali i nemici. Forse un po' poco, tuttavia, un buon picchiaduro con personaggi, scenari e musica della serie.

Silver

1994, KONAMI	
GRAFICA	9
SONORO	8
GIOCABILITA'	8
LONGEVITA'	7
GLOBALE	8

Education
Pseudo Scienza

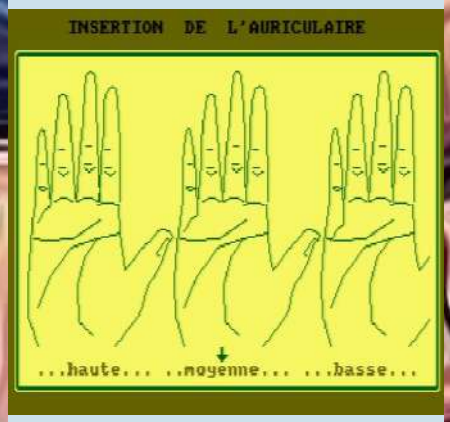


E' un educativo che vi porta nella pseudoscienza della Chiromanzia, conosciuta anche come "lettura della mano" per determinare attraverso lo studio del palmo il destino di quella persona.
Pseudoscienza perché ovviamente non ci sono prove reali e quindi si entra anche nel paranormale che alcuni possono crederci e altri no.
E' molto bello che questa cosa rientri anche negli interessi educativi dei videogiochi per divertirsi e magari giocare ad analizzare il proprio palmo e vedere se riuscite a capire il vostro destino.
La Chirologia è una disciplina della

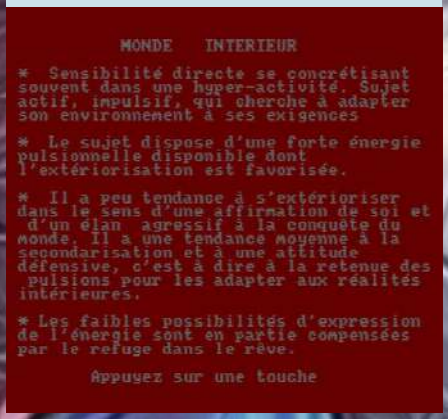
Chiromanzia che si occupa solamente delle linee e dei monti della mano (se guardate il vostro palmo vedrete che ci sono pianure e monti e le linee possono sembrare dei fiumi) per una libera interpretazione.
Ci sono tre tipi di lettura: del cuore, della vita e simiana.

Il gioco purtroppo è solo in lingua Francese (oggi questa lingua si studia ad ogni grado di scuola) non difficile per le impostazioni, ma forse non comprensibile nel testo finale.

Per usare il programma dovete mi-



surare la lunghezza delle vostra dita e del palmo per poter giocare con i vostri dati.
E' una cosa un po' lunga però dato che deve analizzare la vostra mano dovete dargli i dati precisi. Potete anche creare una mano finta tanto per provare. L'effetto migliore sarebbe usare dati reali.
Terminata la lunghissima fase di preparazione e analisi dettagliata di tutta la vostra mano il programma è pronto per mostrarvi sullo schermo i risultati e poi se volete potete anche stamparli.
In questa recensione io ho usato dei



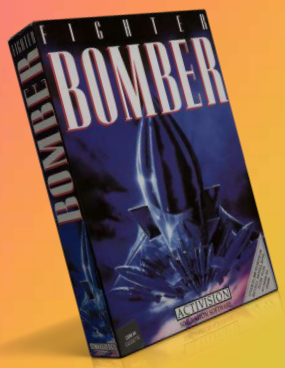
dati a caso perché è una procedura lunghissima per vedere come funziona e come viene dato il risultato finale. Avete un risultato del comportamento della conoscenza interiore ed esteriore, dati sul vostro carattere, la vostra vita sociale, ecc.
E' bello poi scoprire se da questi dati il programma indovina le vostre caratteristiche.

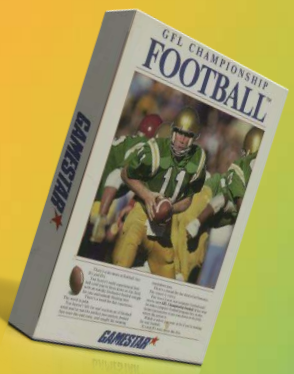
Come pseudoscienza rientra un po' nella divinazione paranormale e quindi va preso come un gioco da fare tra amici e parenti. Come tutte pseudoscienze astrali ognuno interpreta poi i risultati a suo modo.
E' una procedura lunghissima perché dovete dare i della mano e della dita sopra e sotto in maniera esatta, ma poi vi divertirete a leggere i risultati.
Fatto una volta, due volte, poi basta perché perde interesse.

1985, ERE INFORMATIQUE

GRAFICA	9
SONORO	
GIOCABILITA'	9
LONGEVITA'	7
GLOBALE	8,5

Box Art: Copertine in 3D





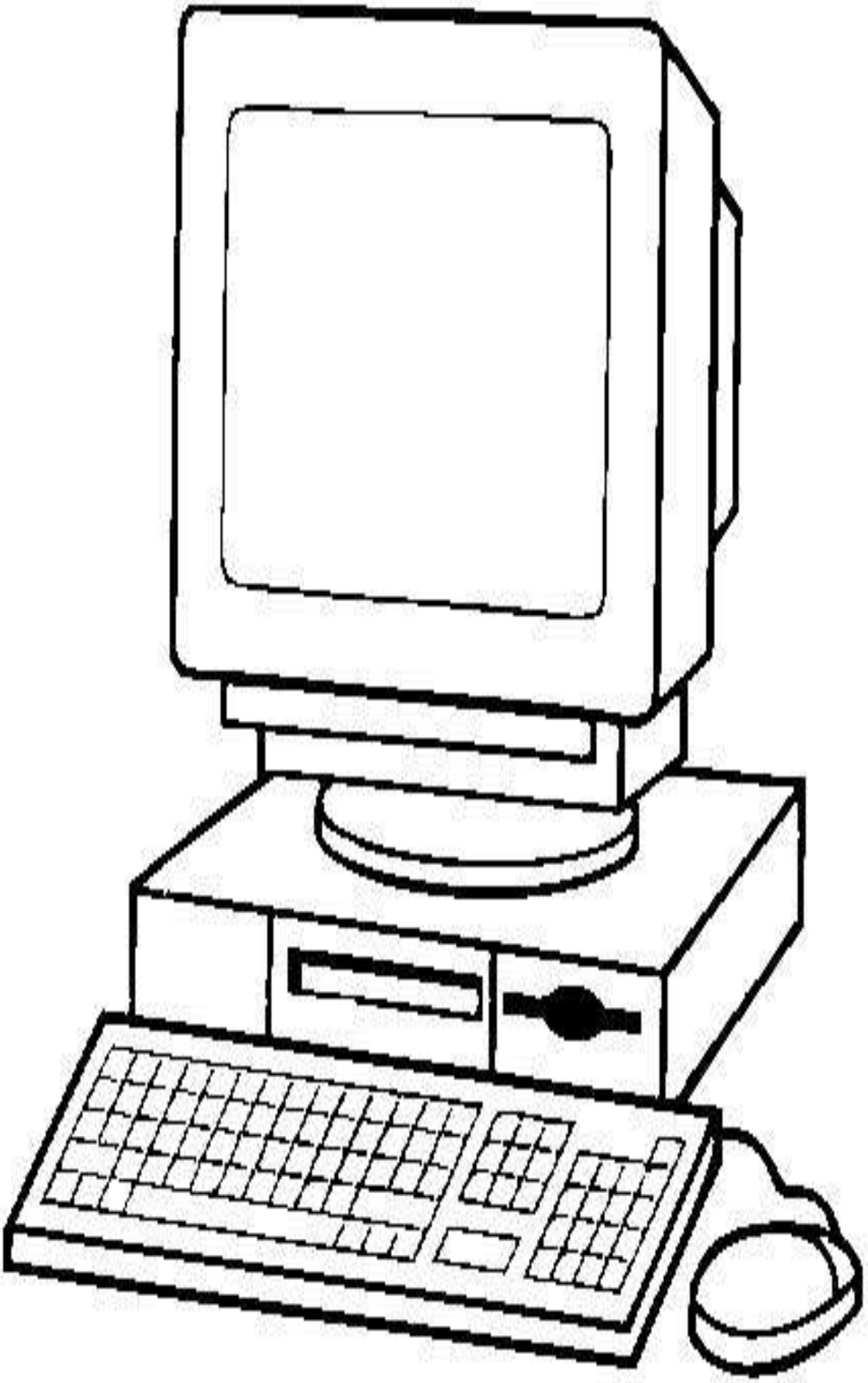
Volume 8, Numero 1
Gennaio 2022

REV'N'GE!

Top 3

Raid Over Moscow	
Intrigo a Parigi	
Scavenger	

Multimedia
Grafica
Ufficio
Hardware



MMX

Questa sigla non stava ad indicare la versione migliorata del Pentium e cioè Pentium con tecnologia MMX o più semplicemente Pentium MMX dato che Microsoft non ha mai dichiarato ufficialmente cosa significava questa sigla.
MMX indicava la presenza di un nuovo set di istruzioni (per la precisione, 57 nuove istruzioni) dedicate alle elaborazioni multimediali sia video che audio. Si trattava di istruzioni SIMD (Single Instruction Multiple Data) che tradotto in termini più chiari, significa che con una singola istruzione si possono elaborare più dati in parallelo.
Quindi MMX è un set di istruzioni SIMD per elaborazioni su dati multimediali molto simili a quelle più performanti presenti nei sistemi SUN che però hanno 32 registri e non solo 8. Infatti le istruzioni MMX usano 8 registri da 64 bit siglati da MM0 a MM7. Questi registri sono mappati sopra i registri a virgola mobile da 80 bit usati dal coprocessore matematico. Se da un lato semplifica la gestione dei registri da parte dei sistemi operativi, dall'altra impedisce l'uso contemporaneo delle unità MMX e FPU.
Nei registri MMX da 64 bit si possono elaborare dati di vario formato (però tutti dati interi), per esempio, 8 dati da 8 bit, 4 da 16 bit e 2 da 32 bit. Ciò consente di sommare, sottrarre, moltiplicare, comparare e altro usando fino a otto operandi (da 8 bit) contemporaneamente.

Ecco un esempio molto semplificato del funzionamento delle istruzioni MMX:

Si prende un immagine da 1024x768 pixel alla profondità di colore di 24 bit per pixel cioè a 16 milioni di colori. (i 24 bit sono la somma dei bit che rappresentano i tre colori principali che compongono in un monitor tutti gli altri colori, quindi 8 bit per il rosso, 8 bit per il verde e 8 bit per il blu).
Su questa immagine bisogna aumentare la luminosità.
Usando le istruzioni classiche, si procede incrementando i valori di ogni byte dei tre colori principali, quindi supponendo di voler aumentare la luminosità di "1" si deve sommare "1" ai tre byte che rappresentano il colore di ogni pixel dell'immagine. Perciò dato che la suddetta immagine contiene 768x432 pixel e per ogni pixel si dovranno eseguire tre operazioni, significa che per aumentare la luminosità si dovranno eseguire almeno 2359296 operazioni.
Usando le istruzioni MMX invece, si caricano nei registri da 64 bit, 8 byte dell'immagine alla volta e ad ognuno degli 8 byte in un colpo solo vi si aggiunge il valore "1". Perciò con le MMX si elaborano 8 byte dell'immagine con una sola istruzione.
Con le istruzioni classiche si aumenta la luminosità dell'immagine in questione con l'esecuzione di 2359296 istruzioni, invece con le MMX il tutto si completa in 294912 istruzioni. Quindi teoricamente l'uso delle istruzioni MMX può portare un incremento di velocità massimo teorico di un fattore 8 (con i dati da 8 bit).

I dati dichiarati da Intel sulle prestazioni usando queste estensioni multimediali rispetto alle classiche istruzioni, sono del:

- 150-200% nelle applicazioni multimediali in generale
- 200% nella videoconferenza ISDN
- 350% nella decompressione audio MPEG1
- 400% nelle elaborazioni di immagini (video e grafica)

Naturalmente non era tutto così semplice, infatti i programmi dovevano essere progettati apposta per l'uso di queste nuove istruzioni, perciò non c'era da attendersi dei gran miglioramenti usando applicazioni non ottimizzate per l'MMX (in più, non tutte le funzioni dei programmi traevano beneficio da un eventuale ottimizzazione).
Inoltre, come già detto non era possibile usare la FPU e l'MMX nello stesso momento, per di più si doveva cercare di mantenere il più separate possibile le istruzioni MMX da quelle in virgola mobile perché ogni cambio di modalità nei registri (da FP a MMX e viceversa) sprecava circa cinquanta cicli di clock del processore. Quindi i programmatori doveva "pesare" queste limitazioni per non incorrere perfino in peggioramenti della velocità elaborativa.
Le istruzioni MMX erano usate anche dai driver delle schede grafiche per accelerare alcune funzioni 2D (come il "riempimento" delle finestre), su alcuni programmi (e giochi) per creare una sorta di effetto audio surround, su altri per accelerare le decompressione di file grafici in formato JPEG o PNG, potevano essere usate anche per simulare un modem via software. Insomma gli utilizzi di questa tecnologia erano molto ampi e limitati solo dalla fantasia e la bravura dei programmatori e dall'implementazione forse un po' frettolosa da parte di Intel.
Le istruzioni MMX non accettano dati in virgola mobile, ma solo interi. Inoltre i dati interi a 32 bit hanno limitate possibilità di operazioni aritmetiche (solo addizioni e sottrazioni).

Intel, quando lanciò la tecnologia MMX vantò un eccezionale incremento anche nel campo 3D. Ciò non fu del tutto vero visto che nella generazione di una scena 3D occorrono tre passaggi:
Calcolo delle geometrie (trasformazioni, luci, tagli, ecc); **Setup dei triangoli** (conversione da FP ad interi, semplificazioni dei poligoni in triangoli, ordinamento dei parametri); **Rasterizzazione** (texturizzazione, applicazioni dei filtri, z -buffering, ecc).
I primi due passaggi usano pesantemente istruzioni in virgola mobile e quindi (visto le limitazioni delle istruzioni MMX) queste fasi sono eseguite dalla FPU, perciò l'uso dell'MMX si limiterà alla rasterizzazione dell'immagine, applicazione dei filtri, z-buffering, ecc. Inoltre questi tre passaggi devono essere preceduti dalla esecuzione delle routine della applicazione o della "fisica" del gioco (FPU dipendente).
Inoltre, l'uso dell'MMX nel campo 3D, ha un'altra limitazione. Come detto, il calcolo delle geometrie, delle luci e il setup è a carico della FPU del processore, e dato che FPU e l'unità MMX non possono lavorare insieme (perché devono condividere gli stessi registri), ogni volta che si inizia o termina una fase di rasterizzazione usando routine ottimizzate MMX si deve procedere al cambio di modalità dei registri FP, cambio che porta via preziosi cicli di clock.
Le prestazioni nelle routine di rasterizzazione ottimizzate dovrebbero essere con colore a 16 e a 24 bit da 2 a 4 volte più veloci di quelle non ottimizzate, però con colore a 8 bit il vantaggio arriverà al massimo al 30%.
Le API 3D che supportavano le istruzioni MMX erano: Renderware 2.1, *Bender* e *Direct3D*. In Direct3D solo la modalità RGB alla profondità di colore a 16 bit è stata ottimizzata per l'MMX. Le funzioni ottimizzate Direct3D erano Gouraud Shading, Alpha Blending, Point and Blinear Filtering, Z-Buffering, Dithering, Prospective Correction, Mipmapping, Specular highlights e Fogging.
Con l'avvento delle schede 3D il vantaggio dei processori MMX nel campo 3D perse completamente d'importanza, poiché le schede 3D accelleravano la rasterizzazione e anche il setup dei triangoli e al processore non restava altro che il calcolo delle geometrie e delle luci, due operazioni molto impegnative che usano pesantemente dati in virgola mobile, quindi a carico interamente della FPU, dato che le MMX non contemplano dati e operazioni in virgola mobile. Nel campo 3D con l'uso delle schede 3D conveniva cercarsi una CPU con un coprocessore matematico molto potente (o con il 3DNow! - che vedremo nel prossimo numero di REV'n'GE!) anche se senza supporto MMX.

VANTAGGI:
I processori con istruzioni MMX erano compatibili con tutti i sistemi operativi. La "mappatura" dei registri MMX sopra quelli del coprocessore matematico ha evitato l'aggiunta di nuovi registri che avrebbero causato la modifica di alcune parti dei sistemi operativi multitask.
Buone accelerazioni nel campo delle elaborazioni video, audio e grafiche (2D).
Tutti i processori che cominciavano ad usare l'MMX avrebbe portato all'ottimizzazione dei programmi.

SVANTAGGI:
L'uso di registri mappati su quelli in virgola mobile della FPU non consentiva l'uso contemporaneo delle unità MMX e della FPU.
Il cambio di modalità dei registri da MMX a FP e viceversa spreca circa cinquanta cicli di clock della CPU
La limitazione di non poter usare dati in virgola mobile costringe a ricorrere alla FPU, e quindi a frequenti e costosi cambi di modalità.
Sui dati a 32 bit le uniche operazioni aritmetiche eseguibili sono l'addizione e la sottrazione
Accelerazioni audio limitate qualitativamente, dato le limitazioni nelle elaborazioni di dati a 32 bit.
Pesanti limitazioni nella grafica 3D, visto la mancanza di istruzioni che elaborano dati in virgola mobile.
I programmi devono essere predisposti per sfruttare le istruzioni MMX e Intel non ha mai aiutato i programmatori a ottimizzare i programmi per questa tecnologia.

Al prossimo incredibile numero
#131
Febbraio 2022

CURIOSITA'

GIOCO	LICENZA	CURIOSITA'
Stop the Express	COMMERCIALE	Il nome "ITA" sul treno "ITA Express" deriva dal cognome dello sviluppatore, Fumihiko Itagaki
Raid Over Moscow	COMMERCIALE	Lo sviluppo del gioco era iniziato anche per Amiga, ma per strani e misteriosi motivi fu cancellato.
Scavenger of the Mutant World	COMMERCIALE	Nel gioco appare il nome "Lau" che è la città da cui iniziate e che potrebbe riferirsi alla corruzione secolare dell'Università di Los Angeles. Nel corso del gioco forse potrebbe essere confermato oppure no.
Dune II	COMMERCIALE	Ce ne sono tante di cose da dire su questo gioco, ma una di queste è che il computer bara sul budget che dovrebbe anche lui osservare e invece costruisce tutto quello che voi non potete. Alcuni Hacker hanno realizzato Super Dune 2 in cui potete usare delle fazioni che nell'originale non si potevano scegliere.
Jack the Ripper	COMMERCIALE	E' disponibile nella compilation per Windows, "**Amiga ClassiX 4**" una demo di questo gioco che doveva uscire su Amiga, ma che non fu mai realizzato.
Fighter Bomber	COMMERCIALE	La versione C64 ha un bug perché vedere altri aerei oltre il vostro è una cosa rara. In generale il gioco è abbastanza lento e per evitare problemi di prestazioni, sono state disabilitate le collisioni nei pressi del monte Rushmore.
Elevator Action	COMMERCIALE	La versione per Atari 5200 è incompleta su circa 200 cartucce. La versione Spectrum ha un bug nella grafica corrotta che si vede nella parte bassa dello schermo alla fine di un livello. La versione corretta è disponibile sul sito "World of Spectrum"

cription

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM

...r!

...ng up

...aptain: ...re... ...D..kshh...
under attach...k...
Hideous creatur...

Base: Captain your signal is weak.
Please retransmit...over

Captain: We've defeated
thousands...kshh...sub-
alpha missiles malfunction...
stealth shields down...
kshh...my men...
desperate...kshh...
horrible...kshh...

Base: Captain get a hold of
yourself! It's only a video
game! Do you copy?
CAPTAIN??

Captain: . . . kshhhhhhhhhhhh . . .

Galaga—It's only a video game

Galaga™

Demons of Death

Move the fighters right and left and defend against the missiles and suicide attacks of the Galaga aliens and the Galaga Commander through infinite levels of play—with every third level having a challenging stage! Retrieve captured fighters from the descending Galaga Commander tractor-beam and double your fire power.

WARRANTY: 90-day limited warranty on Game Paks (complete warranty information inside box)

Galaga is a trademark of Namco Ltd.
© 1981 1988 Namco Ltd.

Distributed by Bandai America, Inc. Cerritos, CA 90701

Bandai is a registered trademark of Bandai America, Inc.
Nintendo and Nintendo Entertainment Systems are trademarks of Nintendo of America Inc.

Game-Pak (NES-GP)

Official Nintendo Seal of Quality™

MADE IN JAPAN